SUSTAINABLE DEVELOPMENT for SmartLife®

持続可能な社会の実現に向け
生活者の"スマートライフ®"を支援する人材を創る。

輝け！日本の大学生
選手権 2026

最大1000万円の活動支援

仲間を集めて獲りに来い。

最終決戦
2026 12.12（土）

"巨大"18兆円の
日本のデジタルデバイド
損失に挑む！

市場に 学習の普及

2025 終了 2026 2027 2028～

for SmartLife®

SUSTAINABLE DEVELOPMENT for SmartLife®
持続可能な社会の実現に向け
生活者の"スマートライフ®"を支援する人材を創る。

デジタル化しても”若者がいるから、みんな大丈夫”な社会へ

「学び」が GAME CHANGER

大規模イベントやテーマパークなどでは
チケットが電子化し、人々が会場で困っている

街のあちこちでデジタル化が進み
商店や交通、行政の窓口などでは
人々が「またアプリ…？」と
社会の混乱にため息をついている

ため息をついている人々に”歓喜の声”をあげてもらおう！
デジタル育ちの君たちにこそ
この選手権に参加してほしい
なぜ君たちが主体なのか？
デジタルデバイドが招く社会的断絶
学生諸君は分かっていると思う
君たちが使えてもため息をついている人がたくさんいる

学び・教育の普及を通じて
デジタル社会に光を灯せ
持続可能な学習モデルを創出せよ
大人たちの鼻を明かせ！
これは単なるアイデア募集ではない
社会の仕組みを変えるリアルミッションだ

社会を巻き戻すな。進化させろ。

GAME CHANGER

学びで、社会は変わる
「大学を変える」
「社会を変える」
のは、君たちだ。

スマートライフ
デザイン学など
「学び」の普及で
ゲームを変えろ!

教育がGAME CHANGER
発表会記録映像

お茶の間から生まれた知恵
スマートライフデザイン学

輝け!日本の大学生選手権 2026

生活者のスマートライフ®実現に向けた学生による実践の場。
最大1000万円の活動支援を得て巨大課題に挑む。

※応募は学生団体によるものとします。※審査内容や評価過程に関するお問い合わせには回答いたしません。※本活動資金は、所属する学校法人を通じて受賞した応募者へ交付されます。税務処理や学校法人の裁量等により、受賞した応募者が、主催者が拠出する本活動資金の全額を受領できることを保証するものではありません。なお、本活動資金の扱いは「学校法人(大学法人)に対する寄付金（教育活動による資金収支（特別寄付金収入））」とする予定です。

目次

01 プロローグ P.2-3
02 スケジュール P.4-5
03 2025選手権結果 受賞インタビュー P.6-7
04 デジタルデバイド 巨大市場 P.8-9
05 STEP1 参加表明 P.10-11
06 STEP2. コース紹介 P.12-13
07 STEP2. 書類選考 企画書作成 P.14-15
08 STEP3. 決勝戦 P.16-17
09 本プロジェクトについて P.18-19
10 実装プラン 記入シート P.20-27

輝け!日本の大学生選手権 2026

STEP 1 参戦表明 動画エントリー → STEP 2 書類選考 実践企画作成 → STEP 3 決勝戦 in横濱KeyStation

SCHEDULE

活動資金最大1,000万円を獲得し、持続可能な社会の実現を目指す戦略的ステップ。
デジタルデバイドがもたらす社会断絶を解消する道筋を、ここに示す。

6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月

参加チーム

- 6/7 参加表明
- 動画エントリー提出期間
- 7/20 エントリー動画提出期限
- 8/5 予選突破
- 実践 企画書制作期間
- 10/15 企画書提出
- 10/30 決勝戦進出決定
- 企画作り込み期間
- 12/12 決勝プレゼン
- 入賞決定：支援金獲得・本格活動開始

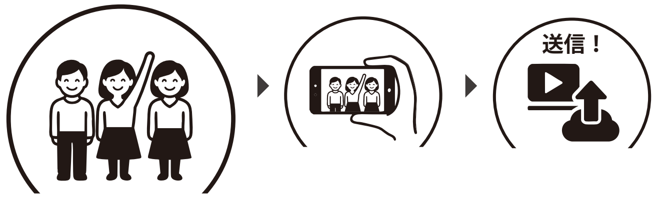
主催者

- 6/7 参加受付開始
- エントリー動画審査期間
- 7/20 参加受付締切
- 8/5 予選突破チーム発表
- 説明会 8月中旬
- 主催者から 説明と質問受付期間
- 10/15 企画書締切
- 書類審査期間
- 10/30 決勝戦参加チーム発表
- 12/12 結果発表：支援金支給・伴走開始

STEP 1 参戦表明 動画エントリー

大学を起点に、仲間を集める。
多様な専門性や経験をもつ仲間たちでチームを作ろう!

「学び」でデジタルデバイドを解決する想いを込めて
「参戦表明」の動画をエントリー



P.10

STEP 2 書類選考 実践企画作成

審査通過後、Aコース、Bコースを選んで、デジタルデバイドの解決を学びで実践するための戦略的実行計画書を２カ月間で作り上げろ！

審査通過で、いざ決勝選へ！

P.14

STEP 3 決勝戦 in横濱KeyStation

THE FINAL STAGE

where it all comes down to the wire. **in横濱KeyStation**

全てをぶつける、決戦のフィールド。実現可能性・社会的インパクト・持続性、── 磨き上げた君たちのビジョンで審査員をうならせろ！

この決勝戦で活動資金（最大1000万円）の獲得チームが決まる！

P.16

決勝戦 2026 12月開催

全てをぶつける決戦ステージ

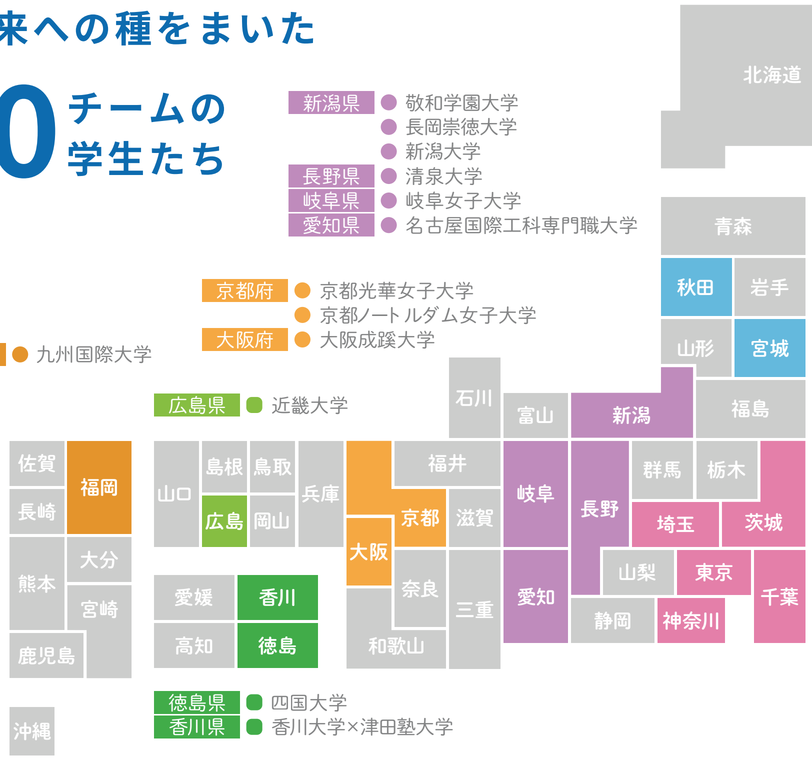
昨年の決勝戦の模様

輝け!日本の大学生選手権 2025 Results

ALL JAPAN UNIVERSITY

18兆円のデジタルデバイドに挑み、未来への種をまいた

28校30チームの学生たち



- 新潟県 ● 敬和学園大学 ● 長岡崇徳大学 ● 新潟大学
- 長野県 ● 清泉大学
- 岐阜県 ● 岐阜女子大学
- 愛知県 ● 名古屋国際工科専門職大学
- 京都府 ● 京都光華女子大学 ● 京都ノートルダム女子大学
- 大阪府 ● 大阪成蹊大学
- 福岡県 ● 九州国際大学
- 広島県 ● 近畿大学
- 徳島県 ● 四国大学
- 香川県 ● 香川大学×津田塾大学
- 秋田県 ● 国際教養大学
- 宮城県 ● 東北工業大学
- 茨城県 ● 筑波大学
- 埼玉県 ● 埼玉工業大学
- 千葉県 ● 城西国際大学
- 東京都 ● 桜美林大学 ● 北里大学 ● 國學院大學 ● 上智大学×東京大学×一橋大学 ● 東京大学 ● 東洋大学×慶應大学×法政大学
- 神奈川県 ● 青山学院大学 ● 慶應義塾大学 ● 専修大学 ● 横浜商科大学

○最優秀

清泉大学 長野県

清泉ワクスマ・プロジェクト

清泉大学
清泉ワクスマ・プロジェクト

←学内誌でも活躍が取り上げられました

選手権に参加して

「新しいワクワク体験が、あなたをスマートライフに導きます」を掲げ、生活者の声を直接聞くフィールドワークを軸に体験型 AI プログラムを展開しました。住民との対話から見えた不安や期待を企画に反映し、2 度の PDCA サイクルを通じて講座を改善。「理解する」から「使ってみる」へ行動を促す設計へと進化させ、学びと楽しさを両立した講座が発表の説得力を高めました。

決勝当日は、フィールドワークでのエピソードや参加者の変化を自分たちの言葉で熱意を持って伝え、その結果、見事受賞を果たすことができました。この挑戦の積み重ねは、メンバーにとって次へつながる確かな自信となりました。今後は今回の成果を基盤に、学生主体で持続可能な運営体制を構築し、地域から始まる AI 社会適応モデルの実装を次のステージへと進めていきます。

活動資金＋26・27選手権 シード権獲得！

○優秀賞 神奈川県

青山学院大学

社会情報学部 吉田ゼミナール

「人と人をつなぐ」をテーマに、デジタルファブリケーションを活用した世代間交流の場づくりに注力しました。最新技術を用いたワークショップを通じ、学び合える「居場所」を構築。今後も地域や他大学と連携し、技術で人と人がつながるきっかけを広げていく決意です。

活動資金＋26・27選手権 シード権獲得！

○優秀賞 岐阜県

岐阜女子大学

メタバースクラブ 未来を映す鏡プロジェクト

本大会での入賞を大きな一歩と捉えています。日々の努力が形になった喜びの一方で、新たな課題も見つかりました。得られた学びをプロジェクトの推進力に変え、支えてくれたチームへの感謝を胸に、さらなる高みを目指して今後も地道な努力を重ねてまいりたいと思います。

活動資金＋26・27選手権 シード権獲得！

○優秀賞 東京都

東京大学

東京大学Diligent

決勝当日は自身の卒業試験と重なり、運営を仲間に託す形となりましたが、会場で目にしたメンバーの勇姿と成長には深く感動しました。この経験を糧に、彼らがデジタルデバイドを解消する頼もしい存在として、さらに飛躍していくことを心から楽しみにしています。

活動資金＋26・27選手権 シード権獲得！

○優秀賞 新潟県

長岡崇徳大学

ICTサポーターサークル

看護学生の視点から、離れて暮らす家族の想いに寄り添う ICT 健康支援を推進してきました。受賞の喜び以上に、この活動が今苦しんでいる方々へ届くことを願っています。看護と技術を融合させ、人に寄り添う支援の可能性を信じて、これからも活動の輪を広げていく所存です。

活動資金＋26・27選手権 シード権獲得！

攻略すべき社会課題例

観光地
デジタル案内やアプリが使えず、目的地への行き方が分からない。案内係に聞いてみても、やっぱりアプリの使い方

大学
（リテラシー教育）
AI共生時代。未来に、希望と不安が混在している。

イベント会場
（電子チケット）
オンライン予約に迷いに迷い、入場の直前で画面が出ない。後ろに人が並んでいる

商店街
（地域通貨・クーポンアプリ）
地域独自通貨など、アプリに対応できずみんなが混乱している。結局その手伝いで業務が倍増。

ホテル
（スマートチェックイン）
息子に予約してもらったけど、チェックイン方法が分からず立ち往生。付いてきてもらうわけにもいかないし。

病院
（オンライン予約）
オンライン予約が完了できず、いつも飛び込み。たまに門前払い。

災害・緊急時
いざという時、家族とちゃんと連絡が取れるか、避難場所はどこか今から不安。

鉄道
（券売機）
使い慣れた駅の窓口がなくなり、離れた所まで定期や指定席券を買いに行くしかない。

市役所
（窓口）
オンライン手続きの相談をするも、担当の人もよく分からない。結局いつも以上に時間がかかる。

小中学校
（GIGAスクール）
1人1台端末が進むも、学習か？遊びか？の判断に迷う。適切かどうか気がかりだ。

映画館
（オンライン予約）
見たい映画があったから窓口に行ったら売り切れ。アプリで予約すると良いと教えてもらったけど、どうやって？

銀行
（ネットバンキング）
ログインするたびに知らないコードを求められ、結局、窓口行ったほうが早いって思う。

郵便局・物流
（追跡QR）
追跡や再配達の仕方がよくわからず不在票を放置。どうすればいいの？

バス
（ICチャージ）
ピッて鳴らなくて、後ろの人を待たせている。チャージの仕方が分からず、その場から逃げたくなる。

スーパー
（セルフレジ）
いつものスーパーがセルフレジ？ばっかりに！買い物に行くのが怖くなっちゃった。

自転車
（シェアサイクル）
シェアサイクルや、駐輪場、使いたいけどデジタル限定で使えない

タクシー
（配車アプリ）
雨や猛暑の中で電話が繋がりにくくてタクシーがつかまらない。アプリで予約できると言われても。。

MISSION
18兆円のデジタルデバイドを学びの普及で攻略せよ

社会がデジタル化しても "若者は大丈夫" から
" 若者がいるからみんな大丈夫！" な社会に

発起人 コラム

社会のデジタル化の先に出現する"学びの巨大市場"

私がデジタルの現場に身を置き約40年。進歩の裏で、いまだに心に引っかかることがある。私たちの業界は「作りっぱなし」「売りっぱなし」「放ったらかし」で突き進み、生活者に使いにくい仕組みであっても「慣れれば平気」と押しつけてきた。

つまずいたら自己責任。その体質は今も変わらず、このままではAIが家庭に届く時代になってもきっと続くだろう。

便利な逃げ道もある。「若者なら大丈夫」。この呪文で支援の手間は省かれてきた。しかし実際の若者は家族や職場から頼られ、サポートの必要性を実感している。作り手の後始末で消えてしまう若者の時間を、この活動で“力”に変えよう。

私はデジタル化する日本で「若者は大丈夫」ではなく、「若者がいるからみんな大丈夫」な社会をつくりたい。街中あっちこっちでデジタルデバイドが拡大している現状において若者がその支援を担えば、18兆円の損害は未開拓の巨大市場と化す。

いま必要なのは、効率と利益を最優先してきた資本主義を、人と人のつながりと「お互いさま精神」を軸にした人間主義的資本主義へと転換できる人材だ。

生活者の“スマートライフ”を支援しながら、その価値に正当な対価が循環する社会を築く。デジタルは格差を拡大する道具ではなく、互いの可能性を引き出し合う扉であるはずだ。この"巨大市場"がある未来を、若者と共に切り開いていきたい。

株式会社ピーシーデポコーポレーション
代表取締役社長　野島隆久

出現 "巨大市場"

ENTRY

STEP 1

18兆円の巨大市場への入口
参戦表明 動画エントリー

1次エントリー締切 2026 7.20(月)

ドキドキ

審査基準

ワクワク

エントリー期間・方法

- **エントリー期間**
  2026年6月7日(火) 10:00 ～ 7月20日(月) 23:59
- **エントリー方法**
  応募フォームに必要事項を入力し、参戦表明動画をアップロードしてください。動画はGoogleフォーム内から直接アップロードできます。フォーム内の案内に沿ってご提出ください。

エントリーはこちら▼

unv.smartlife.co.jp/kagayake2026

01

仲間を集めよう
1チーム5～20名

02

みんなで意気込みを撮影
動画は3分以内で

03

一次審査突破で
出場権をGET！

STEP 1 参戦表明 動画エントリー → STEP 2 書類選考 実践企画作成 → STEP 3 決勝戦 in横濱KeyStation

エントリー資格

●チームは5名以上20名以内で構成すること●チーム代表者は日本国内の四年制大学の公認団体（サークル、委員会、連合会、部活動、ゼミ等）に所属する学生であること●チーム構成員のうち半数以上が、代表者と同じ大学に所属する学生であること●大学院生、大学OG・OB、企業経営者、会社員、団体職員等の参加も認めるが、チーム構成員の2割を目処とする●個人でのエントリーは不可●エントリーはチーム代表者が所属する学生団体を通じて行うこと

参戦表明について

- **1チーム　1動画**
  1分以上 3分以内
- **必要要素**
  チーム名、所属（学校名、団体名など）、応募理由・動機、チームのPR（スキル・経験・性格など）、意欲・目的の宣言。
  ※個人情報（フルネーム、個人のメールアドレスや電話番号、住所など）にあたるものは含めないこと
- **ファイル名**
  ファイル名は「【学校名】【団体名】エントリー動画」とすること
- **推奨仕様**
  ファイル形式：MP4（H.264・AAC）推奨／MOV 可
  解像度：1920×1080px（16:9 横型）
  フレームレート：24～30 fps
  サイズ上限：300 MB
  ※明瞭な音声・照明・ピントであること
  外部素材（※BGM 等）は著作権フリー・自作・許諾済のものであること

その他注意事項

エントリー動画の内容および本選手権への参加について、以下の事項は禁止です。以下の事項に該当する、あるいは該当する恐れがあると主催者が判断したチームは、審査対象から除外いたします。

●誹謗中傷および罵詈雑言・人種、民族、性別、宗教、社会的地位、政治的もしくはその他の意見に対するいやがらせおよび差別的表現●公序良俗に反する表現、自傷ならびに違法薬物使用その他の犯罪等を連想・誘発および助長する表現●第三者の名誉、社会的信用、著作権、商標権、肖像権、プライバシーその他の権利を侵害するもの、ならびに、第三者の権利により株式会社スマートライフユニバーシティーならびにピーシーデポグループによる利用ができないもの●個人、団体、企業、商品およびサービス等のプロモーション目的と思われるもの●選挙の事前運動、選挙運動またはこれらに類似するもの●応募申し込み内容に虚偽が含まれるもの●応募要項に違反するもの●その他、主催者が本選手権の趣旨に照らし不適当と判断したもの●提出された動画や企画について第三者から権利侵害等の申し立てを受けた場合は、応募者の責任および費用でご対応いただく必要があります。これについて株式会社スマートライフユニバーシティーならびにピーシーデポグループは責任を負いません●本選手権について予告なく変更・中止する場合があります●本選手権の運営にあたっては、予期せぬ状況や参加者の事情等を考慮し、主催者の判断により例外的な対応や特例措置を適用する場合があります

個人情報の取り扱い

個人情報は、株式会社スマートライフユニバーシティーならびにピーシーデポグループが選考に関するご連絡など、本選手権を運営する上で必要な連絡を行うために使用させていただきます。本選手権中に撮影された写真や収録された動画等はメンバーズクラブが発行する媒体やウェブページで使用されることがあります。個人情報の取り扱いについては次のウェブページをご参照ください。
株式会社ピーシーデポコーポレーション個人情報の利用目的や取り扱い：https://www.pcdepot.co.jp/p_policy.html

COURSE CHOICE

STEP 2-1

18兆円の巨大市場に挑む

究極の選択？

その"ワクワク"をどう作り上げるか。

「稼ぐ」と「地域貢献」を両立する持続可能なアプローチを構築せよ

STEP 1 参戦表明 動画エントリー → STEP 2 書類選考 実践企画作成 → STEP 3 決勝戦 in横濱KeyStation

選べる3つのコース

どこで、どう価値を生み出すか？

3つのコースを比較する軸

フィールド
A：学内
B：社会
A+B：学内 × 社会

アプローチ
A：教育・仕組み設計
B：プロダクト・実装
A+B：構造・モデル設計

スケール
A：学内への浸透
B：社会への拡張
A+B：構造の転換

お茶の間から生まれた知恵
スマートライフデザイン学とは

A コース 学内完結型

スマートライフデザイン学に基づいた

学内学び循環システムを作る

大学にスマートライフをデザインする学科やコース、ゼミを作り、「稼ぐ×社会貢献」を両立する仕組みを作ることを目指す。授業やゼミの企画、サークルを通じて学び・実践のための学問制度を作る活動など、地域の、家族＝お茶の間のスマートライフの実現に取り組む人材を量産する**学内解決アプローチ。**

例）・スマート生活学（仮称）などの大学の学科・コースを作る
・学内にAIを含めた研究・探求サークルを作り活動を広げる
・自分たちがAIを含むこの分野の専門家になり、講師足りえる人材を世に普及する基礎となる

B コース 社会実装型

スマートライフデザイン学に基づいた

学校外学び循環システムを構築

地域のコミュニティーや自治体などの組織と共に、地域のデジタルデバイドに対して直接働きかける活動を行う。ボランティアではなく、「稼ぐ」ことと「地域貢献」を両立し、地域の生活者のためのデジタルを用いた仕組みを学びを通して開発、またそれを活用する人材育成を量産する**学校外に打って出る解決アプローチ。**

例）・ゲーム（AI・アナログ含む）など学びを通したプロダクトを開発する
・生活者のための既存のサービスや仕組みとデジタル・AIを掛け合わせる
・上記を生活に組み込む支援者を育成する持続可能な仕組みを創る
・「スタートアップ」を立ち上げて、学びを広げる

学内×社会 MIX コース 横断・共創型

地元連携/産学官/地方創生で解決

組み合わせコース

地元や産・学・官の垣根を越えた連携の輪を広げる、自ら動きだす"言い出しっぺ集団"として、公的な支援（公助）や地域の助け合い（共助）を形にしていく。その実践を通じて教材や講座を作る人材を育て、活動を持続可能にする**産学官連携の「学び循環システム」で解決アプローチ。**

例）・地域に地元連携活動サークルを作り、スマートライフの支援を広げる
・使われていない施設（廃校・廃屋など）の活用など、三方よしの活動を通し普及させる
・人の新たな交流の輪を広げ、自分たちが越境人材として先頭ランナーになる

SELECTION

STEP 2-2

18兆円の巨大市場への

書類選考
実践企画作成

実装プラン締切
2026
10.15（木）

一次予選を通過した
君たちへ ——

3つのステップ

【選択】

AorB、A＋B
どれで挑む？

【戦略】

Why / Purpose
Planを磨く

【提出】

実証・実装プラン
を提出

2035年へ 1歩を
踏み出せ！

審査基準

5つの指針

Plan&Do
持続性と実行性
- 公共性
- 持続可能性
- 拡張性

Why?
熱い志望動機を示す
- 共感
- 情熱
- 使命

Purpose
社会的意義ある存在
- 深さ
- 焦点
- 展望

For Like
あなたたちらしく
- 自分らしく
- 若者らしく
- ワクワク

Power
力強さ
- 団結
- 楽しさ
- 未来

決勝戦へ進むための実装プランの審査は下の５つの指針をもって行われる。
仲間と共に磨き上げ、日本の社会に効く作戦を。論理と情熱で形にせよ！

7つの心得

1. ワクワクできる仲間を集め実現性と拡張性、持続性を高めよう
2. 仲間集めは”ドキドキする、違う視点”を歓迎しよう
3. 資金を集め、それが現場で生きるようガッチリ使おう
4. 次世代のために活動記録を残そう
5. 信頼を守るために情報をガッチリ守ろう
6. 君たちの旗印となるロゴやメンバー証を作ろう
7. 自分たちの挑戦心を信じて進もう

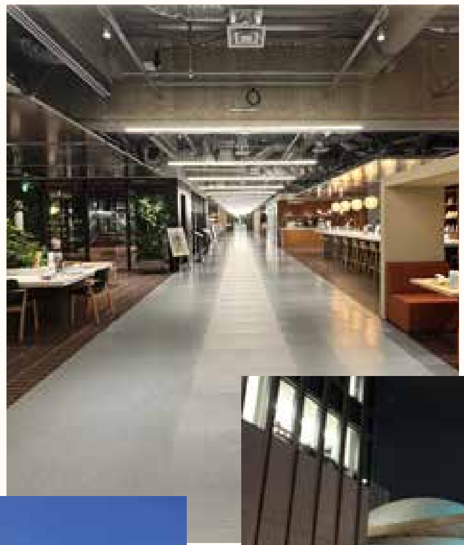
THE FINAL

STEP 3 決勝戦 @横濱KeyStation

最終決戦！ 2026 12.12(土)

STEP 1 参戦表明 動画エントリー → STEP 2 書類選考 実践企画作成 → STEP 3 決勝戦 in横濱KeyStation

これが **決勝会場** の全容だ！

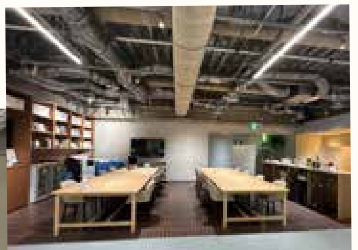


会場内通路

会場外観

みなとみらい21地区

2-2 決勝プレゼン会場



5-3 プレスルーム

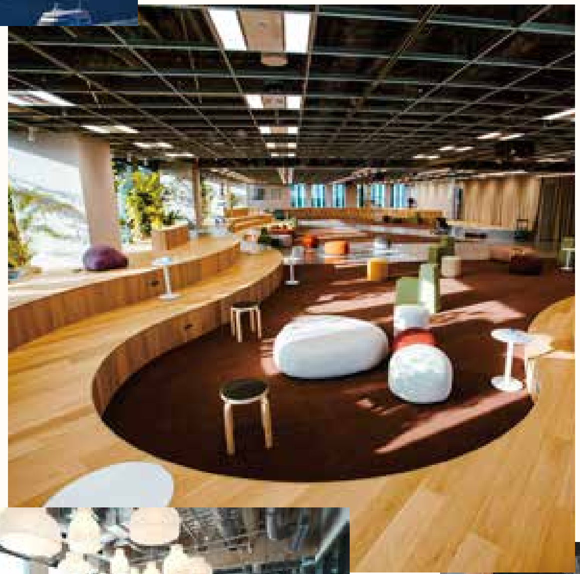
1-2 決勝アプローチ

◀決勝の舞台を体感！
バーチャル会場ツアー

- 「実装されるか」社会実装力
- 「続くか」持続可能性・継承性
- 「意味があるか」生活者視点・適合性・社会波及性・共感性

決勝戦まで勝ち残ったチームは翌年のシード権が得られ
一次エントリーなしでSTEP2から参加できます

3-1 チーム会議室



2-1 会場ホール

配信・収録機材

4-1 関係者席

5-1 収録スタジオ

1-1 会場受付

3-2 チーム控え室

5-2 スタジオ

4-2 交流カフェ

3-3 チーム用カフェ

本プロジェクトについて

持続可能な社会の実現に向け
生活者の"スマートライフ®"を支援する人材を創る。

社会のデジタル化が急速に進み、超スマート社会「Society5.0」実現へ向けた動きが活発になっています。今こそ、生活者の"スマートライフ®"を支援する人材の育成が必要です。
本活動（SustainableDevelopmentforSmartLife(SDSL)活動）は「生活者のスマートライフを支援する人材を創る」という趣旨に賛同する方々の輪を広げ、産官学民の垣根を越えた活動を全国に提唱するものです。

"SDSLプロジェクト20K"はSDSLの活動趣旨に適う人材の2万人創出を目的に、育成制度の提供・成長や挑戦の機会創出・経済的応援を通し、SDSL活動を地域に普及するものです。
本プロジェクトは、SDSL活動の発起人であり、"デジタル化する社会の生活者のスマートライフ実現"の提唱者である株式会社ピーシーデポコーポレーション（ならびにその創設者野島隆久）が主宰しています。同社が長年蓄積した人材育成や活動のノウハウをオープンプラットフォーム化し、SDSL活動に賛同する方々が、規模の大小に関わらず本活動に参加し、プロジェクトを立ち上げることなどを通し2万人の人材創出を推進するものです。

輝け!日本の大学生選手権2026

大学生のリアルミッション、始動。"スマートライフ®"実現のために、活動資金最大1000万円※を懸けた戦略的チャレンジがここに。参加表明から決勝戦まで——若者の力が、社会を変える原動力となることを目指している。

公式ホームページ

最新情報を見逃さないよう、公式サイトのFAQは必ずチェック!

輝け！日本の大学生選手権
unv.smartlife.co.jp/kagayake2026

発起人

野島 隆久
Takahisa Nojima

株式会社ピーシーデポコーポレーション
代表取締役社長
スマートライフ教育研究所 所長

事務局
株式会社スマートライフユニバーシティー
unv.smartlife.co.jp

共催・後援
株式会社ピーシーデポコーポレーション
www.pcdepot.co.jp

株式会社スマートライフラボ
lab.smartlife.co.jp

一般社団法人スマートライフ教育研究所
edu-smartlife.or.jp

動画資料

社会課題
日本のデジタル格差損失18兆円

輝け！日本の大学生選手権
発起人インタビュー

SUSTAINABLE DEVELOPMENT for SmartLife® | PROJECT 20k　IMPLEMENTATION PLAN SHEET [1/4]

実装プラン 記入シート

STEP 1 参戦表明 動画エントリー → STEP 2 書類選考 実践企画作成 → STEP 3 決勝戦 in横濱KeyStation

選考時・提出【必須】

※本実装プランは、書類選考時、決勝戦の各ステージで用いるものです。
選考審査を通過したチームは、決勝直前までアップデートして、常に最新の戦略・データを反映してください。

ふりがな

チーム名
団体サークル名など

大学名

ふりがな

住　所　※資料送付先　〒

電話番号　※大学代表番号

ふりがな

代表者名

所　属　※学部・学科・学年

ふりがな

住　所　〒

連絡先メール（大学ドメイン）　※ac.jpのメールアドレス

連絡先電話　携帯電話　／　固定電話

代表者プロフィール

チームメンバープロフィール　※氏名、年齢、大学名（会社/団体名）・学部、学年、出身地など）

参加表明コメント

チームのアピールポイント　※過去活動歴・実績、経験、具体的な数字、エピソード、成果など

実装プラン 記入シート

選考時・提出【必須】

※本実装プランは、書類選考時、決勝戦の各ステージで用いるものです。
選考審査を通過したチームは、決勝直前までアップデートして、常に最新の戦略・データを反映してください。

- 代表者所属団体を公認する大学の中心に捉えられている価値観や目標

大学の理念

- 学生数、就職率、研究・教育成果、その他

大学アピール

- 実質本選手権の窓口

大学教職員 担当者

- 氏名
- 所属（学部・部署）／役職名
- 電話番号　携帯 / 固定
- Eメール（大学ドメイン）
※ac.jpのメールアドレス

大学教職員からのコメント

- 署名

代表者＆幹部メンバー在学証明

※主要メンバーの氏名及び学籍番号を記載

その他 情報・特記事項

※チームやサークル・団体の歴史、関係者の歴史、関係性など

実装プラン 記入シート

STEP 1 参戦表明 動画エントリー → STEP 2 書類選考 実践企画作成 → STEP 3 決勝戦 in横濱KeyStation

- 社会課題を解決しながら持続可能なビジネスモデルを創り上げよ

選択コース

□Aコース　□Bコース　□組み合わせコース

学内完結型　**Aコース**：スマートライフデザイン学に基づいた学びを学内に作り上げる

社会実装型　**Bコース**：スマートライフデザイン学に基づいた学びを学校外で構築する

横断・共創型　**組み合わせコース**：学内×社会 MIX　地元連携/産学官/地方創生で解決

選考時・提出【必須】

※本実装プランは、書類選考時、決勝戦の各ステージで用いるものです。
選考審査を通過したチームは、決勝直前までアップデートして、常に最新の戦略・データを反映してください。

企画・実行計画

自由記載

※当シートに収まらない場合は別添可　音声・動画での提出不可

概要、ビジョン、戦略、スケジュール、収支計画、参加メンバー増加見込みなど

実装プラン 記入シート

STEP 1 参戦表明 動画エントリー → STEP 2 書類選考 実践企画作成 → STEP 3 決勝戦 in横濱KeyStation

選考時・提出【必須】

※本実装プランは、書類選考時、決勝戦の各ステージで用いるものです。
選考審査を通過したチームは、決勝直前までアップデートして、常に最新の戦略・データを反映してください。

企画・実行計画　自由記載

概要、ビジョン、戦略、スケジュール、収支計画、参加メンバー増加見込みなど　※当シートに収まらない場合は別添可　音声・動画での提出不可

SUSTAINABLE DEVELOPMENT for SmartLife®　PROJECT 20k

1000 万円※の活動支援を目指して――。
作戦が、社会を変えるリアルになる。

輝け！日本の大学生 選手権 2026

デジタル化しても"若者がいるからみんな大丈夫"な日本へ

輝け日本の大学生

▲大会公式サイト（エントリー・詳細）
https://unv.smartlife.co.jp/kagayake2026

◆大学関係者専用 問い合わせ窓口：045-345-7015
※お問い合わせは、所属大学の固定電話からご連絡ください。
海外電話・非通知設定からの着信には対応いたしかねます。

主催｜輝け！日本の大学生選手権実行委員会
事務局｜株式会社スマートライフユニバーシティー
共催・後援｜株式会社ピーシーデポコーポレーション
一般社団法人スマートライフ教育研究所
ピーシーデポグループ

なお、本選手権の運営にあたっては、予期せぬ状況や参加者の事情等を考慮し、
主催者の判断により例外的な対応や特例措置を適用する場合があります。

登録商標

スマートライフ	登録：5695200
SmartLife	登録：6359036
デジタル担当	登録：6490888
デジタルライフプランナー	登録：6148703
スマートライフパイロット	登録：6782840
スマートライフプランナー	登録：6295835
デジタルパイロット	登録：6716259
スマートライフストアー	登録：5695198
デジタルライフパイロット	登録：6782839

"スマートライフ®"をはじめ、上記の名称は
すべて当グループの登録商標です。

SMARTLIFE UNIVERSITY